

Petunjuk Teknis

LOKANIRA VI

12-15 Februari 2026

Tema : Pemuda Berkarya,
Melestarikan Kearifan Lokal Menuju
Indonesia Emas

BAB I

PENDAHULUAN

A. UMUM

Petunjuk teknis adalah pedoman atau pegangan dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan Lomba Kreatifitas Seni dan Patriotisme Pramuka (LOKANIRA) XXI Tahun 2026.

B. SISTEMATIKA PETUNJUK TEKNIS

Sistematika Petunjuk Teknis LOKANIRA XXI Tahun 2026 meliputi :

BAB I	:	PENDAHULUAN
BAB II	:	TATA TERTIB PESERTA
BAB III	:	NOMOR PESERTA
BAB IV	:	KEGIATAN UMUM
BAB V	:	PERLOMBAAN
BAB VI	:	PENUTUP

BAB II

TATA TERTIB PESERTA

Tata tertib peserta adalah aturan umum yang wajib dipatuhi oleh seluruh peserta Lomba Kreatifitas Seni dan Patriotisme Pramuka (LOKANIRA) XXI Tahun 2026 yaitu sebagai berikut:

1. Menerapkan Tri Satya dan Dasa Dharma dalam berpikir, bertindak, dan bergaul selama mengikuti kegiatan LOKANIRA.
2. Disiplin dalam mengikuti rangkaian kegiatan LOKANIRA.
3. Peserta dan Pembina Pendamping harus mengenakan kokarde sebagai petunjuk identitas selama kegiatan berlangsung.
4. Peserta dilarang memasuki zona - zona khusus yang telah ditentukan oleh Panitia Penyelenggara, seperti : Zona Netral dan Zona Panitia.
5. Apabila mengalami gangguan kesehatan, maka Pembina Pendamping bertanggung jawab memberikan pertolongan pertama

kepada peserta dan diwajibkan melapor kepada Panitia Penyelenggara.

6. Dilarang membawa dan mengkonsumsi rokok, minuman keras (alkohol), narkoba, maupun obat-obatan terlarang, dll.
7. Peserta yang membawa kendaraan dan barang berharga diwajibkan untuk mengamankan barang pribadinya. Panitia tidak bertanggung jawab atas hilang dan rusaknya barang pribadi tersebut.
8. Jika peserta menemukan barang berharga milik peserta lain, maka peserta diwajibkan melapor kepada Panitia agar bisa segera dikembalikan kepada pemiliknya.
9. Peserta diwajibkan untuk saling menghormati, menghargai, dan menjunjung tinggi sportivitas dan rasa kekeluargaan.
10. Peserta wajib melapor apabila ingin keluar dari lokasi bumi perkemahan (pada saat perkemahan) dan Panitia berhak menahan kokarde peserta.
11. Batas waktu menerima kunjungan adalah pukul 21.30 WIB dan pengunjung tidak boleh memasuki wilayah Bumi Perkemahan (BUPER).
12. Peserta dilarang membuat keributan atau melakukan kekerasan yang merugikan peserta lain atau penyelenggara.
13. Setiap peserta wajib menjaga sarana dan prasarana di SMAN 2 Palangka Raya dan sekitarnya.
14. Saat kegiatan peserta akan diberi tanda berupa cap di tangan dan peserta tidak boleh secara sengaja maupun tidak sengaja menyamarkan atau menghilangkan cap. Jika tanda tertutup atau hilang, maka akan dikurangi 20 poin selama perlombaan berlangsung.
15. Apabila peserta melanggar tata tertib yang telah dibuat oleh penyelenggara LOKANIRA XXI, maka peserta akan dikenakan sanksi yaitu pengurangan 30 poin di semua mata lomba yang diikuti oleh peserta.

16. Saat kegiatan upacara ataupun kegiatan yang mewajibkan peserta berbaris di lapangan, maka urutan barisan sesuai dengan nomor kaveling masing-masing regu/sangga, dengan barisan paling kanan untuk putra adalah X-1 dan putri adalah Y-1.

BAB III

NOMOR PESERTA

A. JENIS NO. PESERTA

1. Nomor Penggalang Putra "P"
2. Nomor Penggalang Putri "Q"
3. Nomor Penegak dan Pandega Putra "X"
4. Nomor Penegak dan Pandega Putri "Y"

B. WAKTU PENCABUTAN

Waktu pencabutan nomor Peserta dilakukan pada saat *Technical Meeting* untuk peserta yang sudah menyelesaikan urusan biaya administrasi pendaftaran.

C. Penggunaan No. Peserta

Nomor Peserta Digunakan Sebagai :

1. Tanda Pengenal Dalam Mengikuti Setiap Lomba Dan Menggunakan Nomor Dada Sesuai Dengan Nomor Peserta.
2. Tanda Pengenal Regu / Sangga - Reka.
3. Nomor Kaveling Perkemahan.
4. Hal- Hal Lain Yang Berhubungan Selama Tidak Menyalahgunakan Fungsi Dari Nomor Peserta Tersebut.

BAB IV

KEGIATAN UMUM

Kegiatan umum bukan merupakan kegiatan perlombaan. Namun, sebagian besar pokok dan inti penilaian "Regu/Sangga - Reka Teladan" dipusatkan pada Kaveling yang rajin dan sering mengikuti rangkaian

kegiatan LOKANIRA XXI Tahun 2026. Kegiatan dilaksanakan pada saat Perkemahan antara lain sebagai berikut:

1. Kegiatan Keagamaan

- a. Kegiatan keagamaan untuk peserta yang beragama “Islam”, dilaksanakan di Mushola.
- b. Kegiatan keagamaan untuk peserta yang beragama “Kristen dan Katolik”, dilaksanakan pada di tempat yang telah ditentukan Panitia.
- c. Kegiatan keagamaan untuk peserta yang beragama “Hindu dan Buddha”, dilaksanakan di tempat yang telah ditentukan Panitia.

2. Kegiatan Persaudaraan

- a. Anjangsana dalam bentuk *wild games* dimana peserta akan diacak menjadi regu/sangga baru dalam sebuah aktifitas permainan persaudaraan
- b. Kotak Kejujuran adalah sesi dimana setiap peserta Lembar Anjangsana disediakan oleh peserta (setiap anggota Regu / Sangga - Reka memiliki Lembar Anjangsana). Lembar anjangsana diserahkan kepada panitia sebanyak 1 rangkap dari masing-masing Regu/Sangga-Reka.
- c. Poin - poin bebas dan peserta diperkenankan mendesain dan membuat Lembar Anjangsana se-kreatif mungkin.

3. Senam Pramuka

- a. Dilaksanakan pada Hari Minggu pagi.
- b. Merupakan senam Pramuka yang dipimpin oleh panitia.

BAB V

PERLOMBAAN

A. PENGGALANG

1. BIDANG TEKNIK KEPRAMUKAAN DAN PATRIOTISME

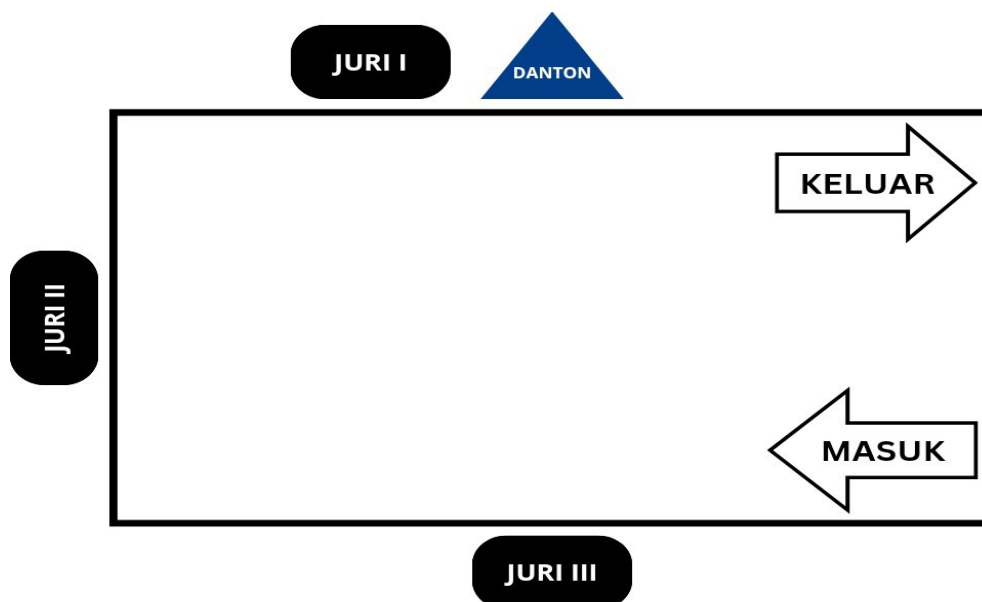
a. LKBB

Umum :

Pakaian : Seragam Pramuka Lengkap
Lokasi : Lapangan SMAN 2 Palangka Raya
Durasi : 8 – 10 Menit

Khusus :

- Diikuti oleh 12 - 16 orang per Gudep.
- Tempat pelaksanaan lapangan kantin SMAN 2 Palangka Raya : panjang 13 m, lebar : 8 m
- Penampilan LKBB Variasi berdasarkan nomor kapling
- Pemanggilan nomor kapling peserta dilakukan sebanyak tiga kali dengan jeda waktu 5 detik setelah panggilan berikutnya.
- Apabila setelah panggilan ketiga peserta tidak hadir, maka akan didiskualifikasikan.
- Pemimpin barisan wajib melapor kepada "Inspektur Perlombaan" sebelum melakukan LKBB.
- Pemimpin barisan memberikan aba-aba wajib di sebelah kiri juri utama, sesuai denah di bawah ini:



- Jika Pertanda waktu terdengar
Peluit : Waktu dimulai perlombaan pendek
Peluit : Tanda waktu tersisa 2 menit

pendek 2x

Peluit : Tanda waktu telah habis

Panjang

- Peluit panjang dibunyikan dan peserta masih melanjutkan penampilan, maka mendapat pengurangan nilai dari dewan juri.
- Pimpinan terpisah pada saat aba-aba wajib. Pemimpin barisan dapat masuk ke dalam barisan ketika LKBB Variasi (tidak wajib).
- Peserta penggalang wajib menggunakan tongkat saat LKBB dengan posisi memegang tongkat sesuai Pedoman Penggunaan Tongkat Pramuka dalam Baris- Berbaris terbitan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Tahun 1981.
- LKBB terdiri atas aba-aba wajib dan LKBB formasi barisan.
- Aba-aba dalam LKBB wajib menggunakan Perpang No. 58 Tahun 2018 dengan keseluruhan tempo menggunakan 96 BPM.
- Setelah waktu penampilan LKBB habis. Pemimpin barisan wajib melaporkan kembali kepada "Inspektur Perlombaan".

LKBB WAJIB

- **Aba - aba wajib antara lain :**
 - Berhitung
 - Istirahat di tempat
 - Periksa kerapian
 - Setengah lengan lencang kanan
 - Lencang kanan
 - Hadap kiri
 - Jalan di tempat
 - Langkah tegap
 - Masing-masing banjar 2 kali belok kanan
 - Hormat

- Instruksi aba - aba wajib dapat dilakukan secara tidak berurutan, dan jika ada penambahan gerakan tidak termasuk sebagai penambahan nilai.

LKBB VARIASI BARISAN

- LKBB Variasi barisan dilakukan setelah menyelesaikan LKBB wajib.
- LKBB Variasi barisan menggunakan aba-aba peluit
- Instruksi aba - aba wajib dapat dilakukan secara tidak berurutan, dan jika ada penambahan gerakan tidak termasuk sebagai penambahan nilai.
- **Aba-aba menggunakan peluit dengan pedoman**

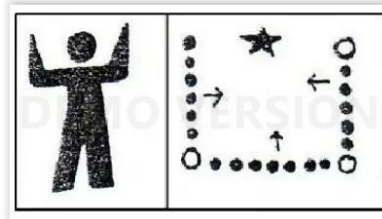
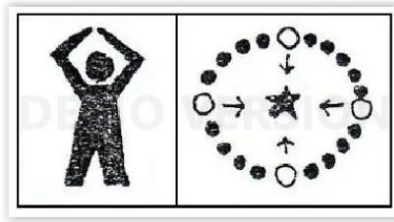
ABA-ABA PELUIT

1. Berkumpul	 seterusnya
2. Berpisah	— — — — — seterusnya
3. Berbaris	• — •
4. Bersiap	—
5. Maju	• •
6. Berhenti	•
7. Balik kanan	...
8. Lari	• — — •
9. Pinru ke muka	... —
10. Bahaya	• — • — • — • — • — • — seterusnya
11. Tunggu	• — •
12. Mengerti	... — •
13. Lencang kanan	— • —
14. Berhitung	...
15. Hadap kiri	• —
16. Hadap kanan	— •
17. Belok kiri	• — —
18. Belok kanan	— • •
19. Istirahat ditempat	• • —

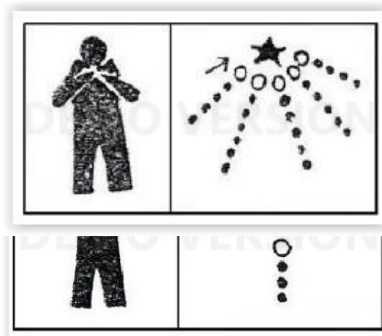
sebagai berikut:

- **Aba - aba Variasi barisan antara lain :**

- Lingkaran Besar



- Angkare
- Kolone Tertutup
- Roda
- Anak Panah



- Jumlah peserta yang mengikuti LKBB Variasi sama dengan jumlah untuk LKBB wajib (tidak ada perubahan jumlah peserta dari awal hingga akhir).

KRITERIA PENILAIAN

- Ketepatan pelaksanaan aba-aba dan pelaksanaan untuk tiap 1 gerakan wajib (bobot nilai 3%) → Maksimal Skor 30%
- Ketepatan pelaksanaan aba-aba dan pelaksanaan untuk tiap 1 gerakan Variasi barisan (bobot nilai 6%) → Maksimal Skor 30%
- Kekompakan (gerakan) (bobot nilai 10%)
- Kerapian (atribut) (bobot nilai 10%)
- Ketepatan waktu (bobot nilai 10%)
- Ketangkasan pemimpin khusus pimpinan barisan (bobot nilai 10%)

b. JELAJAH KOTA

Umum :

Pakaian : Baju Lapangan Masing – Masing Gudep
 Lokasi : Kota Palangka Raya
 Durasi : 4 Jam (240 menit)

Khusus :

- Diikuti oleh 7-8 orang per Regu.
- Peserta wajib melaporkan diri setiap pos di tempat yang ditentukan Panitia.
- Peserta wajib melakukan pemetaan dalam skala yang ditentukan oleh Panitia. Skala akan diberitahukan kepada peserta di Pos Pemberangkatan.
- Peserta yang mengerjakan peta pita dan peta Perjalanan diperbolehkan untuk terpisah dengan anggotanya.
- Peserta yang mengerjakan peta pita dan peta Perjalanan diperbolehkan untuk ikut mengerjakan tebak sandi, maupun PPGD dan P3K.
- Peserta dinyatakan menyelesaikan perjalanan apabila sudah melapor serta dengan menunjukkan peta pita.
- Bagi peserta yang bertugas untuk pembuatan peta perjalanan akan diarahkan ke ruangan khusus untuk

menyelesaikan pembuatan peta perjalanan sebelum sampai dengan pukul 12.00 WIB di hari yang sama. Jika pengumpulan peta pita dan peta perjalanan melewati jadwal maka penilaian untuk peta pita dan pita perjalanan dianggap kosong.

Catatan :

- Jika ada kejadian luar biasa (kondisi di lapangan, kendala cuaca, dll) maka akan ada kebijakan dari pihak panitia terkait jalur tempuh dan waktu pengumpulan peta pita dan peta perjalanan.
- Jika ada perubahan jalur tempuh akibat kejadian luar biasa tersebut, maka titik yang digunakan untuk peta pita dan peta perjalanan adalah titik tembakan terakhir perubahan jalur di tempat yang sudah ditentukan oleh panitia.
- Peserta dilarang membawa alat komunikasi apa pun (smartwatch, telepon genggam/HP, handy talky, dan sejenisnya) selama kegiatan Penjelajahan.
- Peserta hanya diperbolehkan membawa jam analog pada salah satu anggota tim lomba peta pita.

POS PEMBERANGKATAN: Lomba Semaphore

- Diikuti oleh 7-8 orang per Regu.
- Panitia akan memberikan soal yang sama dengan pengulangan sebanyak 3 kali.
- Jeda waktu pengulangan adalah 10 detik setelah soal sebelumnya selesai diberikan.
- Peserta disarankan fokus dalam memperhatikan gerakan panitia yang memberi soal.
- Peserta mulai menuliskan jawaban di kertas yang disiapkan panitia pada saat peluit pendek dibunyikan.
- Peserta yang sudah selesai, dapat segera mengumpulkan jawabannya ke panitia sekaligus melaporkan diri kepada

“inspektur lomba” bahwa regu/sangga/reka siap berangkat.

- Setelah laporan peserta dapat melanjutkan perjalanan ke pos selanjutnya.
- Waktu pengerjaan maksimal selama 5 menit.
- Jika dalam waktu 5 menit (ditandai dengan peluit panjang) peserta tidak mengumpulkan jawaban maka peserta segera melapor kepada “inspektur lomba” kemudian melanjutkan perjalanan tanpa mengumpulkan jawaban.

KRITERIA PENILAIAN :

- Ketepatan jawaban (total nilai 90%) dengan rincian:
satu kata yang benar bernilai 10%
- Ketepatan waktu (Total nilai 10%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) Jawaban dikumpul pada waktu ≤ 10 menit (bobot nilai 10%)*
 - b) Jawaban belum dikumpul pada waktu > 10 menit (bobot nilai 0%)*

POS 2: Lomba Estafet Sandi

- Diikuti oleh 6 orang per Regu.
- Peserta wajib melaporkan kedatangan regu ke “Inspektur Lomba”
- Setiap regu membentuk 1 (satu) banjar dan membelakangi panitia.
 - Peserta paling depan / orang pertama akan diberikan pesan yang telah di siapkan oleh panitia kemudian mengirimkan pesan tersebut kepada teman di depannya / orang kedua dengan semaphore.
 - Orang kedua meneruskan pesan kepada orang ketiga menggunakan sandi rumput.

- Orang ketiga meneruskan pesan kepada orang keempat dan kelima menggunakan morse tepuk.
- Orang ke lima meneruskan pesan kepada orang keenam menggunakan morse peluit.
- Orang ke enam menerjemahkan apa pesan yang telah di kirim oleh orang ke lima.
- Peserta dapat mulai estafet sandi setelah diberikan instruksi oleh panitia dengan dibunyikannya peluit pendek.
- Peserta terakhir wajib menuliskan pesan yang disampaikan di kertas yang disediakan panitia.
- Jika dalam waktu maksimal 15 menit (ditandai dengan peluit panjang) peserta tidak mengumpulkan jawaban maka peserta segera melapor kepada “inspektur lomba” kemudian melanjutkan perjalanan tanpa mengumpulkan jawaban dan tidak mendapatkan nilai.

KRITERIA PENILAIAN :

- Ketepatan jawaban (total nilai 90%) dengan rincian:
satu kata yang benar bernilai 10%
- Ketepatan waktu (Total nilai 10%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) *Jawaban dikumpul pada waktu ≤ 15 menit (bobot nilai 10%)*
 - b) *Jawaban belum dikumpul pada waktu > 15 menit (bobot nilai 0%)*

POS 3: Lomba Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K)

- Diikuti oleh 6 orang per Regu.
- Peralatan P3K dibawa oleh peserta.
- Peserta wajib melaporkan kedatangan regu ke “Inspektur Lomba” dan soal akan diberikan setelah peserta melapor.

- Peserta wajib melakukan simulasi penanganan luka dan membuat tandu berdasarkan kasus yang diberikan oleh panitia.
- Peserta kemudian melanjutkan presentasi bagaimana memindahkan pasien ke dalam tandu sekaligus bagaimana cara mengangkat tandu dengan pasien di atasnya dengan jarak ± 10 langkah berpindah dari tempat semula kepada panitia.
- Peserta melakukan penanganan sebelum melakukan presentasi.
- Durasi waktu untuk penanganan kasus dan presentasi maksimal 10 menit.
- Peserta yang sudah selesai, dapat melaporkan diri kepada “inspektur lomba” bahwa regu/sangga/reka siap berangkat.
- Setelah laporan peserta dapat melanjutkan perjalanan ke pos selanjutnya.
- Jika dalam waktu maksimal 10 menit (ditandai dengan peluit panjang) peserta tidak mengumpulkan jawaban maka peserta segera melapor kepada “inspektur lomba” kemudian melanjutkan perjalanan tanpa mengumpulkan jawaban dan tidak mendapatkan nilai.

KRITERIA PENILAIAN

- Penanganan Pasien (Total nilai 60%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) ketepatan penanganan luka (bobot nilai 30%)*
 - b) ketepatan pemindahan pasien ke atas tandu (bobot nilai 15%)*
 - c) ketepatan mengangkat tandu lengkap dengan pasien (bobot nilai 15%)*
- Tandu (Total nilai 30%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) kekuatan tandu (bobot nilai 20%)*
 - b) ketepatan simpul tandu (bobot nilai 10%)*

- Ketepatan waktu (Total nilai 10%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) *Simulasi selesai ≤ 10 menit (bobot nilai 10%)*
 - b) *Simulasi belum selesai > 10 menit (bobot nilai 0%)*

POS 4: Lomba Penaksiran

- Diikuti oleh 3 orang per Regu.
- Peserta wajib melaporkan kedatangan regu ke “Inspektur Lomba”.
- Peserta menjawab soal telah disediakan oleh panitia untuk mendapatkan 2 (dua) soal tentang penaksiran.
- Jika soal telah diberikan maka peserta dapat mulai menghitung ukuran objek sesuai dengan soal yang telah ditentukan setelah diberikan instruksi oleh panitia melalui peluit pendek tanda perhitungan waktu dimulai.
- Alat tulis disediakan oleh peserta, panitia hanya menyediakan lembar kosong.
- Waktu pengerjaan maksimal 6 menit.
- Peserta yang sudah selesai, dapat segera mengumpulkan jawabannya ke panitia sekaligus melaporkan diri kepada “inspektur lomba” bahwa regu/sangga/reka siap berangkat.
- Peserta wajib menyerahkan lembar jawaban kepada petugas ketika waktu pengerjaan sudah habis, ditandai dengan peluit panjang oleh panitia. Kemudian, peserta segera melapor kepada “inspektur lomba” dan dapat melanjutkan perjalanan ke pos berikutnya.
- Jika dalam waktu maksimal 6 menit (ditandai dengan peluit panjang) peserta tidak mengumpulkan jawaban maka peserta segera melapor kepada “inspektur lomba” kemudian melanjutkan perjalanan tanpa mengumpulkan jawaban dan tidak mendapatkan nilai

KRITERIA PENILAIAN

- Ketepatan Jawaban (Total nilai 90%) untuk setiap penyelesaian soal dengan memuat unsur sebagai berikut:

	Unsur yang ada dalam pengerjaan soal	Ada / Tidak ada	Jawaban Benar / Salah	Bobot Nilai	Keterangan
a)	Diketahui	Ada	Benar	10%	Bobot Nilai Maksimal adalah 30% untuk tiap soalnya Jumlah soal ada 2 buah Maksimal skor untuk penaksiran adalah 90%
		Ada	Salah	5%	
		Tidak ada	Salah	0%	
b)	Ditanya	Ada	Benar	5%	
		Ada	Salah	3%	
		Tidak ada	Salah	0%	
c)	Jawab	Ada	Benar	15%	
		Ada	Kurang Tepat	10%	
		Ada	Salah	3%	
		Tidak ada	Salah	0%	

- Ketepatan waktu (Total nilai 10%) dengan rincian sebagai berikut:
 - Soal selesai dikerjakan selama < 6 menit (bobot nilai 10%)*
 - Soal tidak selesai dikerjakan selama > 6 menit (bobot nilai 0%)*

POS 5: Lomba Kemampuan Indra Manusia (KIM)

- Diikuti oleh 1 orang per Regu.
- Peserta wajib melaporkan kedatangan regu ke “Inspektur Lomba”.

- Peserta diberikan waktu selama 30 detik untuk melihat daftar benda/kata yang disediakan oleh panitia. Kemudian, peserta mengingat dan mencatatnya pada lembar kosong yang telah disediakan oleh panitia.
- Waktu yang diberikan untuk mencatat maksimal 2 menit.
- Alat tulis disediakan oleh peserta.
- Peserta yang sudah selesai, dapat segera mengumpulkan jawabannya ke panitia sekaligus melaporkan diri kepada “inspektur lomba” bahwa regu/sangga/reka siap berangkat.
- Setelah laporan peserta dapat melanjutkan perjalanan ke pos selanjutnya.
- Jika dalam waktu maksimal 2 menit (ditandai dengan peluit panjang) peserta tidak mengumpulkan jawaban maka peserta segera melapor kepada “inspektur lomba” kemudian melanjutkan perjalanan tanpa mengumpulkan jawaban dan tidak mendapatkan nilai.

KRITERIA PENILAIAN

- Ketepatan waktu (Total nilai 10%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) Jawaban dikumpul pada waktu ≤ 2 menit (bobot nilai 10%)
 - b) Jawaban belum dikumpul pada waktu > 2 menit (bobot nilai 0%)

POS 6: Lomba Halang Rintang

- Diikuti oleh 5-6 orang per Regu.
- Akan ada 4 jenis halang rintang.
- Teknis perlombaan akan dijelaskan pada saat perlombaan.
- Waktu pengerjaan untuk seluruh halang rintang maksimal 10 menit.

KRITERIA PENILAIAN

- Ketepatan penyelesaian halang rintang (total nilai 90%) dengan rincian untuk masing-masing jenis halang rintang adalah sebagai berikut:
 - a) ***Permainan dapat diselesaikan oleh seluruh peserta regu (bobot nilai 15%)***
 - b) ***Permainan hanya dapat diselesaikan oleh 4 - 5 peserta regu (bobot nilai 10%)***
 - c) ***Permainan hanya dapat diselesaikan oleh ≤ 3 peserta regu (bobot nilai 5%)***
 - d) ***Permainan tidak dapat diselesaikan oleh seluruh peserta regu (bobot nilai 0%)***
- Ketepatan waktu (Total nilai 10%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) *Jawaban dikumpul pada waktu ≤ 10 menit (bobot nilai 10%)*
 - b) *Jawaban belum dikumpul pada waktu > 10 menit (bobot nilai 0%)*

LOMBA PETA PITA

- Dikerjakan oleh 2 orang per Regu
- Waktu pembuatan Peta Pita dan Peta Perjalanan mulai dikerjakan dari Pos Pemberangkatan sampai memasuki gerbang SMAN 2 Palangka Raya di Jl. K. S. Tubun
- Untuk peta pita wajib ditunjukkan ke panitia saat memasuki gerbang sehingga anggota regu/sangga/reka dapat masuk ke bumi perkemahan, sedangkan bagi peserta yang bertugas untuk pembuatan peta pita dan peta perjalanan akan diarahkan ke ruangan khusus untuk menyelesaikan pengerjaan peta pita dan peta perjalanan masing-masing regu.
- Peta pita dan peta perjalanan dikumpulkan sebelum pukul 12.00 wib di hari yang sama.

- Peserta wajib membuat peta pita di kertas yang sudah disediakan oleh Panitia. (setiap regu akan diberikan 10 lembar kertas HVS yang telah dicap oleh Panitia)
- Peserta wajib membuat peta perjalanan di kertas milimeter blok yang disediakan oleh masing masing Regu/Sangga/Reka.
- Peserta yang tidak mengumpulkan sebelum pukul 12.00 WIB di hari yang sama maka dianggap tidak menyelesaikan dan tidak mendapatkan nilai.

KRITERIA PENILAIAN

- Kelengkapan Informasi yang diminta (bobot nilai 40%)
- Ketepatan Informasi yang disampaikan (bobot nilai 40%)
- Kerapian Pemetaan dan Laporan Perjalanan (bobot nilai 10%)
- Waktu Pengumpulan (bobot 10%)

c. PIONEERING

Umum :

Pakaian : Pakaian Lapangan Gudep
 Lokasi : Lapangan utama SMAN 2 Palangka Raya
 Durasi : $\leq$ 45 menit

Khusus :

- Diikuti 6 orang per Gudep, dengan komposisi seimbang (3 orang Putra dan 3 orang Putri).
- Peserta wajib membangun:

Tiang Bendera (lihat ilustrasi gambar 1)



Ilustrasi Gambar 1

- Peserta wajib untuk mengikuti gambar ilustrasi pioneering yang disediakan.
- Bahan yang digunakan peserta adalah Stok Pramuka.
- Tidak diperkenankan untuk memotong stok pada saat perlombaan berlangsung (sudah dipersiapkan di pangkalan masing - masing).
- Apabila peserta ingin menambahkan kreasi pada pioneeringnya, maka dapat mengkreasikan di warna kayu atau warna tali, dan diperkenankan untuk menambahkan bendera.
- Peserta wajib lapor ke panitia 10 menit sebelum lomba dimulai, kemudian menempati posisi pelaksanaan pioneering sesuai dengan dengan nomor kavling yang diberikan.
- Peserta mulai bekerja setelah ada aba-aba peluit dari panitia.
- Pertanda waktu dalam lomba sebagai berikut :
 Peluit pendek : Waktu dimulai perlombaan
 Peluit pendek: Tanda waktu tersisa 10 menit
 2x
 Peluit Panjang : Tanda waktu telah habis

- Peserta tidak diperkenankan menggunakan gunting, gergaji, paku, perekat atau sejenisnya di lokasi lomba. Jika ditemukan peserta melakukan hal tersebut, maka akan mempengaruhi penilaian di bagian kreativitas dan keterampilan presentasi.
- Peserta tidak diperkenankan membuat rangkaian apapun sebelum aba-aba waktu pelaksanaan dimulai.
- Setelah pembuatan pionering, peserta akan melaksanakan presentasi yang dilakukan oleh 2 orang di depan juri (peserta disiapkan oleh masing-masing regu).

KRITERIA PENILAIAN

- Ketepatan simpul (bobot nilai 25%)
- Kekuatan (bobot nilai 25%)
- Kreativitas (bobot nilai 25%)
- Kerapian (bobot nilai 10%)
- Keterampilan presentasi (bobot nilai 10%)
- Ketepatan waktu (bobot nilai 5%)

2. BIDANG PENGUASAAN DAN PENALARAN ILMU TEKNOLOGI

a. Tabela Harati

Umum :

Pakaian : Pakaian Lapangan Gudep

Lokasi : Ruang Kelas SMAN 2 Palangka Raya

Khusus :

- Setiap regu mengirimkan 2 orang per Gudep, dengan komposisi seimbang (1 orang Putri dan 1 orang Putra)
- Perwakilan gudep bekerjasama sebagai 1 (satu) tim.
- Materi merupakan 50% Teknik Kepramukaan, 30% budaya Kalimantan Tengah, 20% Umum dengan menggunakan 80 % bahasa Indonesia dan 20 % Bahasa Inggris.

- Peserta wajib lapor ke panitia paling lambat 15 menit sebelum lomba dimulai. Kemudian segera menuju posisi tempat duduk yang sudah disediakan oleh panitia.
- Jika lomba dimulai dan peserta tidak hadir maka dianggap mengundurkan diri.
- Masing-masing peserta diharapkan membawa spidol *boardmarker* dan penghapus papan tulis/tisu/kain lap.
- Kertas laminating untuk jawaban akan disediakan oleh panitia.
- Jawaban ditulis di kertas laminating yang telah disediakan.
- Waktu untuk menjawab adalah 15 detik setelah soal dibacakan, dimulai dengan “peluit pendek”.
- Setelah itu waktu habis yang ditandai dengan “peluit panjang”, peserta dipersilahkan mengangkat jawaban yang telah ditulis di atas kepala masing-masing.
- Peserta boleh menurunkan jawaban ketika ada aba-aba dari panitia.
- Jawaban harus ditulis dengan jelas dan dapat dibaca.
- Juri akan menilai seluruh jawaban yang ada.
- Bagi peserta yang salah menjawab dipersilahkan meninggalkan arena lomba.
- Peserta dilarang bekerja sama dengan peserta lain atau penonton, bila diketahui bekerja sama maka akan didiskualifikasi.
- Penonton/peserta yang tidak mengikuti lomba dilarang memberitahukan jawaban kepada para peserta lomba. Jika hal tersebut terjadi, maka peserta yang berasal dari gugus depan yang sama dengan penonton tersebut akan didiskualifikasikan.
- Keputusan dewan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

KRITERIA PENILAIAN :

Jawaban benar: Lanjut ke pertanyaan/babak berikutnya.

Jawaban salah : Peserta dianggap gugur dan dipersilahkan keluar dari area lomba.

Tidak menjawab : Peserta dinyatakan salah & dianggap gugur, dipersilahkan keluar dari area lomba

b. Bakesah / Cerita Bahasa Dayak Ngaju

Umum :

Pakaian : Pakaian Pramuka Lengkap

Lokasi : Lab Biologi SMAN 2 Palangka Raya

Durasi : 7 Menit

Khusus :

- Diikuti oleh 1 orang per regu.
- Tema Cerita untuk bertemakan **Legenda Nusantara**
- Bahasa yang digunakan untuk lomba bakesah merupakan bahasa Dayak Ngaju
- Naskah dapat dikumpulkan sebanyak 3 rangkap pada hari Jumat, 13 Februari 2026 saat *check-in*, dan paling lambat pukul 15.00 WIB
- Pengumpulan naskah wajib menggunakan map merah dan diberi judul identitas gudep “nomor dan nama gudep”
- Peserta wajib lapor ke panitia minimal 15 menit sebelum lomba.
- Penampilan dilaksanakan sesuai Nomor Kaveling, pemanggilan nomor peserta dilakukan sebanyak tiga kali apabila tidak hadir, akan dianggap mengundurkan diri
- Penanda waktu dalam Lomba Bakesah adalah sebagai berikut

Peluit pendek : Waktu dimulai perlombaan

Peluit pendek: Tanda waktu tersisa 2 menit

2x

Peluit Panjang : Tanda waktu telah habis

Catatan :

- Isi Cerita untuk peserta dari regu putra dan putri tidak boleh sama.
- Peserta disarankan untuk tidak membawa teks saat bercerita karena akan mempengaruhi penilaian bagi regu.
- Peserta yang menggunakan teks saat penampilan akan mendapatkan pengurangan nilai sebanyak 10%. (Contoh: Jika peserta bercerita sambil membaca teks, maka nilai total penampilannya akan dikurangi 10%)

KRITERIA PENILAIAN

- Muatan cerita seperti kesesuaian tema, judul, dan isi cerita (bobot nilai 10%)
- Sistematika pembawaan pidato seperti pembuka, isi, penutup (bobot nilai 20%)
- Penguasaan audience seperti isi cerita mudah dipahami dan dinikmati oleh audiens (bobot nilai 20%)
- Penampilan peserta seperti kejelasan vokal/artikulasi/intonasi/ketepatan pelafalan (bobot nilai 25%)
- Gaya penyampaian (semi formal dengan tetap memperhatikan penggunaan kata-kata yang sopan/bukan bahasa slang/gaul), mimik dan improvisasi peserta dalam membawakan pidato (bobot nilai 15%)
- Ketepatan waktu (bobot nilai 10%)

c. Video Mini Vlog**Umum :**

Pakaian : Menyesuaikan
Lokasi : Lapangan Utama
Durasi : 3 Menit

Khusus :

- Pembina diperbolehkan untuk meminjamkan HP atau alat rekam lainnya kepada peserta yang mengikuti lomba video minivlog.
- Diikuti oleh 2 orang per gudep (Pa/Pi) sebagai reporter/narator (tidak boleh diganti sepanjang video dibuat).
- Lomba dilakukan *on the spot* (dilakukan di lokasi lomba) pada Kamis - Sabtu, 12 -14 Februari 2026.
- Isi video bisa berupa kompilasi kegiatan LOKANIRA XXI sejak hari pertama sampai hari ketiga, (Kamis, 12 Februari 2026, Pukul 15.00 wib sampai Sabtu, 14 Februari 2026)
- Video dikumpul pukul 16.30 WIB.
- Isi Video hanya fokus pada satu dua jenis mata lomba saja.
- Video berdurasi minimal 2 menit 30 detik - maksimal 3 menit.
- Semua video akan diedit oleh perwakilan peserta akan di upload di akun Instagram gugus depan/ pangkalan masing
 - masing pada saat lomba pembuatan video minivlog sesuai dengan jadwal yang ditetapkan. Video di upload pada hari Sabtu, 14 Februari 2026, paling lambat pukul 16.30 WIB.
- Format isi video sebagai berikut :
 - Identitas Gudep (Nomor dan Nama Gudep, Nama Pangkalan, Nama Mabigus)
 - Isi Reportase (wajib memasukkan Logo Gudep K. S. Tubun di sudut kiri atas dan logo LOKANIRA di sudut kanan atas video. Logo dapat diunduh dari instagram @lokaniraxxi)
 - *Credit Scene* (Nama reporter, kameramen, editor, dll)
 - Jika menggunakan backsound diharapkan untuk memilih musik yang *no copyright*.
 - Resolusi video 1080p format 1080:1920 (Vertikal)

- **Setiap gudep wajib mengupload video Mini Vlog di *Google Drive* masing-masing, kemudian link dikirim melalui *Google Form* yang telah disediakan oleh panitia.**
- Pengumpulan video menggunakan format **(NO. KAPLING REGU/SANGGA/REKA_NAMA GUDEP)** dengan bentuk *drive*. Contoh penulisan file: (X-1_K.S.TUBUN)
- Video yang dikumpul menjadi hak panitia untuk mempublikasikannya ke media sosial.

Catatan :

- Reporter yang masuk ke dalam frame adalah 2 orang yang mewakili gugus depannya.
- Kameramen dan editor bebas siapa saja dari peserta yang mewakili gugus depannya.
- Isi reportase (liputan) wajib mencakup 5W + 1H (*what, why, where, when, who & how*).
- Peserta bebas memilih salah satu mata lomba atau kegiatan apapun untuk didokumentasikan/direportasekan pada kegiatan berlangsung.
- Jika terdapat masalah dalam proses upload video, peserta diperkenankan untuk menghubungi dan menanyakan panitia.

KRITERIA PENILAIAN

- Originalitas (Bobot nilai 20)
- Manfaat/Nilai Edukatif (Bobot nilai 15%)
- Kesesuaian video dan tema (Bobot nilai 15%)
- Ide gagasan (Bobot nilai 15%)
- Teknik pengambilan gambar/video (bobot nilai 10%)

- Teknik audio seperti dubbing/musik/audio tambahan (bobot nilai 10%)
- Infografis (animasi tulisan) (bobot nilai 10%)
- Ketepatan waktu pengiriman (bobot nilai 5%)

d. Pidato Bahasa Inggris

Umum :

Pakaian : Pramuka Lengkap

Lokasi : Ruang Kelas SMAN 2 Palangka Raya

Durasi : 3 – 5 Menit

Khusus :

- Setiap regu mengirimkan 1 orang peserta.
- Pidato disampaikan sepenuhnya dalam Bahasa Inggris.
- Isi pidato harus mengacu pada tema dan subtema LOKANIRA XXI tahun 2026, antara lain:
 - Peran pemuda dalam melestarikan kearifan lokal.
 - Nilai-nilai Falsafah Huma Betang (kebersamaan, toleransi, gotong royong).
 - Integrasi nilai kepramukaan dengan budaya lokal (Bumi Tambun Bungai).
 - Semangat berkarya menuju Indonesia Emas 2045.
- Naskah Pidato wajib dikumpulkan ke Panitia minimal 1 hari sebelumnya
- Durasi pidato: 3 – 5 menit.
- Waktu dihitung sejak pembicara mulai berbicara.
- Penanda waktu:

Peluit pendek : Waktu dimulai

Peluit pendek: Tanda waktu tersisa 3 menit

2x

Peluit Panjang : Tanda waktu telah habis
- Peserta tidak diperkenankan membaca naskah.

- Boleh membawa *cue card* kecil (maks 1 lembar ukuran kartu).
- Intonasi, artikulasi, kontak mata, dan ekspresi menjadi bagian penilaian.
- Gaya pidato harus sopan, inspiratif, dan sesuai etika kepramukaan.
- Peserta tidak diperbolehkan menggunakan musik, proyektor, atau properti tambahan.
- Peserta hanya diperbolehkan menggunakan panggung kosong.
- Urutan penampilan peserta diundi oleh panitia 15 menit sebelum lomba dimulai.
- Keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
- Peserta yang melewati batas waktu akan dikurangi 2 poin per 10 detik.
- Jika peserta membawa kertas naskah, maka poin akan dikurangi sebesar 15%

KRITERIA PENILAIAN

- Penilaian dilakukan oleh 2 – 3 juri dengan total skor 100, menggunakan rubrik berikut.
 - Content / Isi Pidato (Bobot nilai 35%)
 - Language Use/ Penggunaan Bahasa (Bobot nilai 25%)
 - Delivery/Penyampaian (Bobot nilai 20%)
 - Organization/ Struktur Pidato (Bobot nilai 10%)
 - Time Management/Manajemen Waktu (Bobot nilai 10%)

3. BIDANG KESENIAN

a. Etnik Modern Dance

Umum :

Pakaian : Kreativitas Peserta

Lokasi : Lapangan Utama SMAN 2 Palangka Raya

Durasi : 5 – 7 Menit

Khusus :

- Diikuti oleh 8 orang per gudep dengan komposisi campuran putra dan putri (2:6)
- Perlengkapan disediakan oleh peserta.
- Aksesoris bebas menyesuaikan.
- Peserta wajib lapor ke panitia maksimal 15 menit sebelum lomba.
- Musik pengiring diserahkan ke panitia saat check in di drive yang disediakan oleh panitia, dan maksimal 3 jam sebelum perlombaan dimulai.

Catatan :

- Musik bisa diserahkan dalam bentuk file di drive dengan format nama file : nomor dan nama gudep. Contoh: "01.007.008. K.S. Tubun"
- Pemanggilan penampilan peserta sesuai dengan nomor kavling dan hanya dilakukan sebanyak 3 kali. Apabila peserta tidak hadir, maka dianggap mengundurkan diri.
- Peserta diperbolehkan menggunakan properti, namun dengan catatan properti tersebut tidak mengganggu penampilan peserta selanjutnya, contohnya confetti, taburan bunga dan sebagainya. Namun, jika memang properti tersebut termasuk dalam hal yang mendukung gerakan dance maka usahakan setelah penampilan peserta dapat membersihkan lapangan secepat mungkin sebelum penampilan peserta selanjutnya.
- Untuk konten musik terdiri dari:
 - Musik/Lagu etnik khusus etnik dayak
 - Musik/Lagu modern bebas.
- Peserta Menggunakan pakaian bebas yang sopan dan rapi boleh menggunakan atribut/aksesoris tambahan sebagai pelengkap.

- Penanda bahwa waktu mulai dihitung adalah setelah musik dimulai.
- Jika waktu penampilan sudah 7 menit, maka panitia akan mengecilkan musik pengiring, dan jika lebih dari 7 menit maka bobot nilai ketepatan waktu adalah 0.

KRITERIA PENILAIAN

- Kreativitas (bobot nilai 20%)
- Wirama (bobot nilai 20%)
- Wiraga (bobot nilai 20%)
- Wirasa (bobot nilai 20%)
- Kekompakan (bobot nilai 15%)
- Ketepatan waktu tampil (bobot nilai 5%)

B. PENEGAK-PANDEGA

1. BIDANG TEKNIK KEPRAMUKAAN DAN PATRIOTISME

a. LKBB

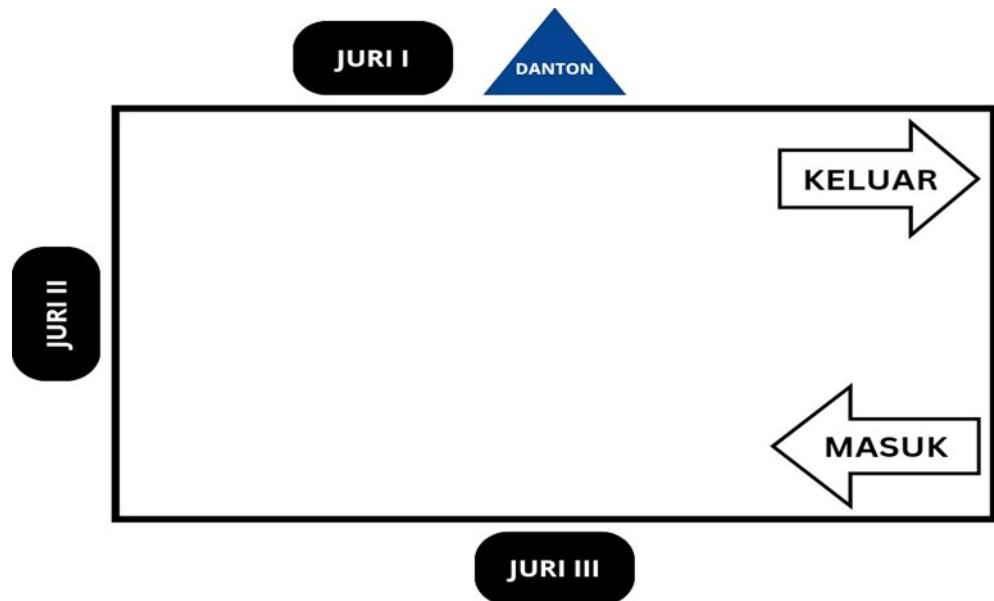
Umum :

Pakaian : Seragam Pramuka Lengkap
 Lokasi : Lapangan SMAN 2 Palangka Raya
 Durasi : 8 - 10 Menit

Khusus :

- Diikuti oleh 12 - 16 orang per Gudep.
- Tempat pelaksanaan lapangan basket utama : panjang 21 m, lebar : 14 m
- Penampilan LKBB Variasi berdasarkan nomor kaveling
- Pemanggilan nomor kapling peserta dilakukan sebanyak tiga kali dengan jeda waktu 5 detik setelah panggilan berikutnya.
- Apabila setelah panggilan ketiga peserta tidak hadir, maka akan didiskualifikasikan.
- Pemimpin barisan wajib melapor kepada "Inspektur Perlombaan sebelum melakukan LKBB.

- Pemimpin barisan memberikan aba-aba wajib di sebelah kiri juri utama, sesuai denah di bawah ini:



- Jika Pertanda waktu terdengar
Peluit pendek : Waktu dimulai perlombaan
Peluit pendek: Tanda waktu tersisa 2 menit
2x
Peluit Panjang : Tanda waktu telah habis
-
-
- Jika peluit panjang dibunyikan dan peserta masih melanjutkan penampilan, maka mendapat pengurangan nilai dari dewan juri.
- Pimpinan terpisah pada saat aba-aba wajib. Pemimpin barisan dapat masuk ke dalam barisan ketika LKBB variasi (tidak wajib).
- LKBB terdiri atas aba-aba wajib dan LKBB variasi.
- Aba-aba dalam LKBB wajib menggunakan Perpang No. 58 Tahun 2018 dengan keseluruhan tempo menggunakan 96 BPM.
- Setelah waktu penampilan LKBB habis. Pemimpin barisan wajib melapor kembali kepada "Inspektur Perlombaan".

LKBB WAJIB

- **Aba - aba wajib antara lain :**

- Bersiap
 - Berhitung
 - Lencang kanan
 - Balik kanan
 - Hadap kiri
 - Hadap kanan
 - Maju
 - Belok kiri
 - Berhenti
 - Istirahat di tempat
- Instruksi aba - aba wajib dapat dilakukan secara tidak berurutan, dan jika ada penambahan gerakan tidak termasuk sebagai penambahan nilai.

LKBB FORMASI VARIASI

- LKBB Variasi barisan dilakukan setelah menyelesaikan LKBB wajib.
- LKBB Variasi barisan menggunakan aba-aba peluit
- Instruksi aba - aba wajib dapat dilakukan secara tidak berurutan, dan jika ada penambahan gerakan tidak termasuk sebagai penambahan nilai.
- Dalam LKBB variasi peserta boleh memasukan yel-yel.
- **Aba-aba menggunakan peluit dengan pedoman sebagai berikut:**

ABA-ABA PELUIT

- | | |
|------------------|------------------------------------|
| 1. Berkumpul | seterusnya |
| 2. Berpisah | — — — — — seterusnya |
| 3. Berbaris | • — • |
| 4. Bersiap | — |
| 5. Maju | • • |
| 6. Berhenti | • |
| 7. Balik kanan | • • • |
| 8. Lari | • — — • |
| 9. Pinru ke muka | • • • — |
| 10. Bahaya | • — • — • — • — • — • — seterusnya |
| 11. Tunggu | • • — • • |

13. Lencang kanan 
14. Berhitung 
15. Hadap kiri 
16. Hadap kanan 
17. Belok kiri 
18. Belok kanan 
19. Istirahat ditempat 

KRIKRITERIA PENILAIAN :

- Ketepatan pelaksanaan aba-aba dan pelaksanaan (gerakan wajib) (bobot nilai 30%)
- Kreativitas (gerakan Variasi) (bobot nilai 25%)
- Kekompakan (gerakan) (bobot nilai 15%)
- Kerapian (atribut) (bobot nilai 10%)
- Ketepatan waktu (bobot nilai 10%)
- Ketangkasan pemimpin khusus pimpinan barisan (bobot nilai 10%)

b. JELAJAH KOTA

Umum :

Pakaian : Baju Lapangan Masing – Masing Gudep
 Lokasi : Kota Palangka Raya
 Durasi : 4 Jam (240 menit)

Khusus :

- Diikuti oleh 7-8 orang per Sangga/Reka.
- Peserta wajib melaporkan diri setiap pos di tempat yang ditentukan Panitia.
- Peserta wajib melakukan pemetaan dalam skala yang ditentukan oleh Panitia. Skala akan diberitahukan kepada peserta di Pos Pemberangkatan.
- Peserta yang mengerjakan peta pita dan peta Perjalanan diperbolehkan untuk terpisah dengan anggotanya.

- Peserta yang mengerjakan peta pita dan peta Perjalanan diperbolehkan untuk ikut mengerjakan tebak sandi, maupun PPGD dan P3K.
- Peserta dinyatakan menyelesaikan perjalanan apabila sudah melapor serta dengan menunjukkan peta pita.
- Bagi peserta yang bertugas untuk pembuatan peta perjalanan akan diarahkan ke ruangan khusus untuk menyelesaikan pembuatan peta perjalanan sebelum sampai dengan pukul 12.00 WIB di hari yang sama. Jika pengumpulan peta pita dan peta perjalanan melewati jadwal maka penilaian untuk peta pita dan peta perjalanan dianggap kosong.

Catatan :

- Jika ada kejadian luar biasa (kondisi di lapangan, kendala cuaca, dll) maka akan ada kebijakan dari pihak panitia terkait jalur tempuh dan waktu pengumpulan peta pita dan peta perjalanan.
- Jika ada perubahan jalur tempuh akibat kejadian luar biasa tersebut, maka titik yang digunakan untuk peta pita dan peta perjalanan adalah titik tembakan terakhir perubahan jalur di tempat yang sudah ditentukan oleh panitia.
- Peserta dilarang membawa alat komunikasi apa pun (smartwatch, telepon genggam/HP, handy talky, dan sejenisnya) selama kegiatan Penjelajahan.
- Peserta hanya diperbolehkan membawa jam analog pada salah satu anggota tim lomba peta pita.

POS PEMBERANGKATAN: Lomba Semaphore

- Diikuti oleh 7-8 orang per Sangga/Reka.
- Panitia akan memberikan soal yang sama dengan pengulangan sebanyak 3 kali.

- Jeda waktu pengulangan adalah 10 detik setelah soal sebelumnya selesai diberikan.
- Peserta disarankan fokus dalam memperhatikan gerakan panitia yang memberi soal.
- Peserta mulai menuliskan jawaban di kertas yang disiapkan panitia pada saat peluit pendek dibunyikan.
- Peserta yang sudah selesai, dapat segera mengumpulkan jawabannya ke panitia sekaligus melaporkan diri kepada “inspektur lomba” bahwa regu/sangga/reka siap berangkat.
- Setelah laporan peserta dapat melanjutkan perjalanan ke pos selanjutnya.
- Waktu pengerjaan maksimal selama 5 menit.
- Jika dalam waktu 5 menit (ditandai dengan peluit panjang) peserta tidak mengumpulkan jawaban maka peserta segera melapor kepada “inspektur lomba” kemudian melanjutkan perjalanan tanpa mengumpulkan jawaban.

KRITERIA PENILAIAN :

- Ketepatan jawaban (total nilai 90%) dengan rincian:
satu kata yang benar bernilai 10%
- Ketepatan waktu (Total nilai 10%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) *Jawaban dikumpul pada waktu ≤ 10 menit (bobot nilai 10%)*
 - b) *Jawaban belum dikumpul pada waktu > 10 menit (bobot nilai 0%)*

POS 2: Lomba Estafet Sandi

- Diikuti oleh 6 orang per Sangga/Reka.
- Peserta wajib melaporkan kedatangan sangga/reka ke “Inspektur Lomba”

- Setiap regu membentuk 1 (satu) banjar dan membelakangi panitia.
 - Peserta paling depan / orang pertama akan diberikan pesan yang telah di siapkan oleh panitia kemudian mengirimkan pesan tersebut kepada teman di depannya / orang kedua dengan semaphore.
 - Orang kedua meneruskan pesan kepada orang ketiga menggunakan sandi rumput.
 - Orang ketiga meneruskan pesan kepada orang keempat dan kelima menggunakan morse tepuk.
 - Orang ke lima meneruskan pesan kepada orang keenam menggunakan morse peluit.
 - Orang ke enam menerjemahkan apa pesan yang telah di kirim oleh orang ke lima.
 - Peserta dapat mulai estafet sandi setelah diberikan instruksi oleh panitia dengan dibunyikannya peluit pendek.
 - Peserta terakhir wajib menuliskan pesan yang disampaikan di kertas yang disediakan panitia.
- Jika dalam waktu maksimal 15 menit (ditandai dengan peluit panjang) peserta tidak mengumpulkan jawaban maka peserta segera melapor kepada “inspektur lomba” kemudian melanjutkan perjalanan tanpa mengumpulkan jawaban dan tidak mendapatkan nilai.

KRITERIA PENILAIAN :

- Ketepatan jawaban (total nilai 90%) dengan rincian:
satu kata yang benar bernilai 10%
- Ketepatan waktu (Total nilai 10%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) *Jawaban dikumpul pada waktu ≤ 15 menit (bobot nilai 10%)*

*b) Jawaban belum dikumpul pada waktu > 15 menit
(bobot nilai 0%)*

POS 3: Lomba Pertolongan Pertama Pada Gawat Darurat (PPGD)

- Diikuti oleh 6 orang per Sangga/Reka
- Peralatan P3K dibawa oleh peserta.
- Peserta wajib melaporkan kedatangan sangga/reka ke “Inspektur Lomba” dan soal akan diberikan setelah peserta melapor.
- Peserta wajib melakukan simulasi penanganan luka dan membuat tandu berdasarkan kasus yang diberikan oleh panitia.
- Peserta kemudian melanjutkan presentasi bagaimana memindahkan pasien ke dalam tandu sekaligus bagaimana cara mengangkat tandu dengan pasien di atasnya dengan jarak ± 10 langkah berpindah dari tempat semula kepada panitia.
- Peserta melakukan penanganan sebelum melakukan presentasi.
- Durasi waktu untuk penanganan kasus dan presentasi maksimal 10 menit.
- Peserta yang sudah selesai, dapat melaporkan diri kepada “inspektur lomba” bahwa sangga/reka siap berangkat.
- Setelah laporan peserta dapat melanjutkan perjalanan ke pos selanjutnya.
- Jika dalam waktu maksimal 10 menit (ditandai dengan peluit panjang) peserta tidak mengumpulkan jawaban maka peserta segera melapor kepada “inspektur lomba” kemudian melanjutkan perjalanan tanpa mengumpulkan jawaban dan tidak mendapatkan nilai.

KRITERIA PENILAIAN

- Penanganan Pasien (Total nilai 60%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) *ketepatan penanganan luka (bobot nilai 30%)*
 - b) *ketepatan pemindahan pasien ke atas tandu (bobot nilai 15%)*
 - c) *ketepatan mengangkat tandu lengkap dengan pasien (bobot nilai 15%)*
- Tandu (Total nilai 30%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) *kekuatan tandu (bobot nilai 20%)*
 - b) *ketepatan simpul tandu (bobot nilai 10%)*
- Ketepatan waktu (Total nilai 10%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) *Simulasi selesai ≤ 10 menit (bobot nilai 10%)*
 - b) *Simulasi belum selesai > 10 menit (bobot nilai 0%)*

POS 4: Lomba Penaksiran

- Diikuti oleh 3 orang per Sangga/Reka.
- Peserta wajib melaporkan kedatangan sangga/reka ke “Inspektur Lomba”.
- Peserta menjawab soal telah disediakan oleh panitia untuk mendapatkan 2 (dua) soal tentang penaksiran.
- Jika soal telah diberikan maka peserta dapat mulai menghitung ukuran objek sesuai dengan soal yang telah ditentukan setelah diberikan instruksi oleh panitia melalui peluit pendek tanda perhitungan waktu dimulai.
- Alat tulis disediakan oleh peserta, panitia hanya menyediakan lembar kosong.
- Waktu pengerjaan maksimal 6 menit.
- Peserta yang sudah selesai, dapat segera mengumpulkan jawabannya ke panitia sekaligus melaporkan diri kepada “inspektur lomba” bahwa regu/sangga/reka siap berangkat.

- Peserta wajib menyerahkan lembar jawaban kepada petugas ketika waktu pengerjaan sudah habis, ditandai dengan peluit panjang oleh panitia. Kemudian, peserta segera melapor kepada “inspektur lomba” dan dapat melanjutkan perjalanan ke pos berikutnya.
- Jika dalam waktu maksimal 6 menit (ditandai dengan peluit panjang) peserta tidak mengumpulkan jawaban maka peserta segera melapor kepada “inspektur lomba” kemudian melanjutkan perjalanan tanpa mengumpulkan jawaban dan tidak mendapatkan nilai

KRITERIA PENILAIAN

- Ketepatan Jawaban (Total nilai 90%) untuk setiap penyelesaian soal dengan memuat unsur sebagai berikut:

	Unsur yang ada dalam pengerjaan soal	Ada / Tidak ada	Jawaban Benar / Salah	Bobot Nilai	Keterangan
a)	Diketahui	Ada	Benar	10%	Bobot Nilai Maksimal adalah 30 untuk tiap soalnya
		Ada	Salah	5%	
		Tidak ada	Salah	0%	
b)	Ditanya	Ada	Benar	5%	Jumlah soal ada 2 buah Maksimal skor untuk penaksiran adalah 90%
		Ada	Salah	3%	
		Tidak ada	Salah	0%	
c)	Jawab	Ada	Benar	15%	
		Ada	Kurang Tepat	10%	
		Ada	Salah	3%	
		Tidak ada	Salah	0%	

- Ketepatan waktu (Total nilai 10%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) *Soal selesai dikerjakan selama > 6 menit (bobot nilai 10%)*
 - b) *Soal tidak selesai dikerjakan selama > 6 menit (bobot nilai 0%)*

POS 5: Lomba Kemampuan Indra Manusia (KIM)

- Diikuti oleh 1 orang per Sangga/Reka
- Peserta wajib melaporkan kedatangan sangga/reka ke “Inspektur Lomba”.
- Peserta diberikan waktu selama 30 detik untuk melihat daftar benda/kata yang disediakan oleh panitia. Kemudian, peserta mengingat dan mencatatnya pada lembar kosong yang telah disediakan oleh panitia.
- Waktu yang diberikan untuk mencatat maksimal 2 menit.
- Alat tulis disediakan oleh peserta.
- Peserta yang sudah selesai, dapat segera mengumpulkan jawabannya ke panitia sekaligus melaporkan diri kepada “inspektur lomba” bahwa regu/sangga/reka siap berangkat.
- Setelah laporan peserta dapat melanjutkan perjalanan ke pos selanjutnya.
- Jika dalam waktu maksimal 2 menit (ditandai dengan peluit panjang) peserta tidak mengumpulkan jawaban maka peserta segera melapor kepada “inspektur lomba” kemudian melanjutkan perjalanan tanpa mengumpulkan jawaban dan tidak mendapatkan nilai.

KRITERIA PENILAIAN

- Ketepatan waktu (Total nilai 10%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) Jawaban dikumpul pada waktu ≤ 2 menit (bobot nilai 10%)

- b) Jawaban belum dikumpul pada waktu > 2 menit (bobot nilai 0%)

POS 6: Lomba Halang Rintang

- Diikuti oleh 5-6 orang per Sangga/Reka.
- Akan ada 4 jenis halang rintang.
- Teknis perlombaan akan dijelaskan pada saat perlombaan.
- Waktu pengerjaan untuk seluruh halang rintang maksimal 10 menit.

KRITERIA PENILAIAN

- Ketepatan penyelesaian halang rintang (total nilai 90%) dengan rincian untuk masing-masing jenis halang rintang adalah sebagai berikut:
 - a) ***Permainan dapat diselesaikan oleh seluruh peserta sangga/reka (bobot nilai 15%)***
 - b) ***Permainan hanya dapat diselesaikan oleh 4 - 5 peserta /sangga/reka (bobot nilai 10%)***
 - c) ***Permainan hanya dapat diselesaikan oleh ≤ 3 peserta sangga/reka (bobot nilai 5%)***
 - d) ***Permainan tidak dapat diselesaikan oleh seluruh peserta sangga/reka (bobot nilai 0%)***
- Ketepatan waktu (Total nilai 10%) dengan rincian sebagai berikut:
 - a) *Jawaban dikumpul pada waktu ≤ 10 menit (bobot nilai 10%)*
 - b) *Jawaban belum dikumpul pada waktu > 10 menit (bobot nilai 0%)*

LOMBA PETA PITA

- Dikerjakan oleh 2 orang per Sangga/Reka

- Waktu pembuatan Peta Pita dan Peta Perjalanan mulai dikerjakan dari Pos Pemberangkatan sampai memasuki gerbang SMAN 2 Palangka Raya di Jl. K. S. Tubun
- Untuk peta pita wajib ditunjukkan ke panitia saat memasuki gerbang sehingga anggota sangga/reka dapat masuk ke bumi perkemahan, sedangkan bagi peserta yang bertugas untuk pembuatan peta pita dan peta perjalanan akan diarahkan ke ruangan khusus untuk menyelesaikan pengerjaan peta pita dan peta perjalanan masing-masing sangga/reka.
- Peta pita dan peta perjalanan dikumpulkan sebelum pukul 12.00 WIB di hari yang sama.
- Peserta wajib membuat peta pita di kertas yang sudah disediakan oleh Panitia. (setiap regu/sangga/reka akan diberikan 10 lembar kertas HVS yang telah dicap oleh Panitia)
- Peserta wajib membuat peta perjalanan di kertas milimeter blok yang disediakan oleh masing masing Regu/Sangga/Reka.
- Peserta yang tidak mengumpulkan sebelum pukul 12.00 WIB di hari yang sama maka dianggap tidak menyelesaikan dan tidak mendapatkan nilai.

KRITERIA PENILAIAN

- Kelengkapan Informasi yang diminta (bobot nilai 40%)
- Ketepatan Informasi yang disampaikan (bobot nilai 40%)
- Kerapian Pemetaan dan Laporan Perjalanan (bobot nilai 10%)
- Waktu Pengumpulan (bobot 10%)

c. PIONEERING

Umum :

Pakaian : Pakaian Lapangan Gudep

Lokasi : Lapangan utama SMAN 2 Palangka Raya

Durasi : 60 Menit

Khusus :

- Diikuti 6 orang per Gudep, dengan komposisi seimbang (3 orang Putra dan 3 orang Putri).
- Peserta wajib membangun:

Meja Makan (lihat ilustrasi gambar 2)



Ilustrasi Gambar 2

- Peserta wajib untuk mengikuti gambar ilustrasi pioneering yang disediakan.
- Bahan yang digunakan peserta adalah Bambu (diameter dan panjang menyesuaikan kemampuan gudep masing-masing)
- Tidak diperkenankan untuk memotong bambu pada saat perlombaan berlangsung (sudah dipersiapkan di pangkalan masing - masing).
- Apabila peserta ingin menambahkan kreasi pada pioneeringnya, maka dapat mengkreasikan di warna kayu atau warna tali, dan diperkenankan untuk menambahkan bendera.
- Boleh menambahkan kayu bulat/tali untuk memperkuat bangunan tanpa merubah bentuk utama dari ilustrasi pioneering pada gambar 2.

- Peserta wajib lapor ke panitia 10 menit sebelum lomba dimulai, kemudian menempati posisi pelaksanaan pioneering sesuai dengan dengan nomor kavling yang diberikan
- Peserta mulai bekerja setelah ada aba-aba peluit dari panitia.
- Pertanda waktu dalam lomba sebagai berikut :
 Peluit pendek : Waktu dimulai perlombaan
 Peluit pendek: Tanda waktu tersisa 10 menit
 2x
 Peluit Panjang : Tanda waktu telah habis

- Peserta tidak diperkenankan menggunakan gunting, gergaji, paku, perekat atau sejenisnya di lokasi lomba. Jika ditemukan peserta melakukan hal tersebut, maka akan mempengaruhi penilaian di bagian kreativitas dan keterampilan presentasi.
- Peserta tidak diperkenankan membuat rangkaian apapun sebelum aba-aba waktu pelaksanaan dimulai.
- Setelah pembuatan pionering, peserta akan melaksanakan presentasi yang dilakukan oleh 2 orang di depan juri (disiapkan oleh masing-masing regu/sangga/reka).
- Peserta yang mempresentasikan hasil pioneeringnya adalah peserta yang ditunjuk oleh dewan juri (dipilih secara acak).

KRITERIA PENILAIAN

- Ketepatan simpul (bobot nilai 25%)
- Kekuatan (bobot nilai 25%)
- Kreativitas (bobot nilai 25%)
- Kerapian (bobot nilai 10%)

- Keterampilan presentasi (bobot nilai 10%)
- Ketepatan waktu (bobot nilai 5%)

2. BIDANG PENGUASAAN DAN PENALARAN ILMU TEKNOLOGI

a. Tabela Harati

Umum :

Pakaian : Pakaian Lapangan Gudep

Lokasi : Ruang Kelas SMAN 2 Palangka Raya

Khusus :

- Setiap sangga mengirimkan 2 orang per Gudep, dengan komposisi seimbang (1 orang Putri dan 1 orang Putra)
- Perwakilan gudep bekerjasama sebagai 1 (satu) tim.
- Materi merupakan 50% Teknik Kepramukaan, 30% budaya Kalimantan Tengah, 20% Umum dengan menggunakan 80 % bahasa Indonesia dan 20 % Bahasa Inggris.
- Peserta wajib lapor ke panitia paling lambat 15 menit sebelum lomba dimulai. Kemudian segera menuju posisi tempat duduk yang sudah disediakan oleh panitia.
- Jika lomba dimulai dan peserta tidak hadir maka dianggap mengundurkan diri.
- Masing-masing peserta diharapkan membawa spidol *boardmarker* dan penghapus papan tulis/tisu/kain lap.
- Kertas laminating untuk jawaban akan disediakan oleh panitia.
- Jawaban ditulis di kertas laminating yang telah disediakan.
- Waktu untuk menjawab adalah 15 detik setelah soal dibacakan, dimulai dengan “peluit pendek”.
- Setelah itu waktu habis yang ditandai dengan “peluit panjang”, peserta dipersilahkan mengangkat jawaban yang telah ditulis di atas kepala masing-masing.
- Peserta boleh menurunkan jawaban ketika ada aba-aba dari panitia.

- Jawaban harus ditulis dengan jelas dan dapat dibaca.
- Juri akan menilai seluruh jawaban yang ada.
- Bagi peserta yang salah menjawab dipersilahkan meninggalkan arena lomba.
- Peserta dilarang bekerja sama dengan peserta lain atau penonton, bila diketahui bekerja sama maka akan didiskualifikasi.
- Penonton/peserta yang tidak mengikuti lomba dilarang memberitahukan jawaban kepada para peserta lomba. Jika hal tersebut terjadi, maka peserta yang berasal dari gugus depan yang sama dengan penonton tersebut akan didiskualifikasikan.
- Keputusan dewan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

KRITERIA PENILAIAN :

Jawaban benar: Lanjut ke pertanyaan/babak berikutnya.

Jawaban salah : Peserta dianggap gugur dan dipersilahkan keluar dari area lomba.

Tidak menjawab : Peserta dinyatakan salah & dianggap gugur, dipersilahkan keluar dari area lomba

b. Bakesah / Cerita Bahasa Dayak Ngaju

Umum :

Pakaian : Pakaian Pramuka Lengkap

Lokasi : Lab Biologi SMAN 2 Palangka Raya

Durasi : 7 Menit

Khusus :

- Diikuti oleh 1 orang per regu/sangga
- Tema Cerita untuk bertemakan **Pahlawan Indonesia**
- Bahasa yang digunakan untuk lomba bakesah merupakan bahasa Dayak Ngaju

- Naskah dapat dikumpulkan sebanyak 3 rangkap pada hari Jumat, 13 Februari 2026 saat *check-in*, dan paling lambat pukul 15.00 WIB
- Pengumpulan naskah wajib menggunakan map kuning untuk dan diberi judul identitas gudep “nomor dan nama gudep”
- Peserta wajib lapor ke panitia minimal 15 menit sebelum lomba.
- Penampilan dilaksanakan sesuai Nomor Kaveling, pemanggilan nomor peserta dilakukan sebanyak tiga kali apabila tidak hadir, akan dianggap mengundurkan diri
- Penanda waktu dalam Lomba Bakesah adalah sebagai berikut

Peluit pendek : Waktu dimulai perlombaan

Peluit pendek: Tanda waktu tersisa 2 menit

2x

Peluit Panjang : Tanda waktu telah habis

Catatan :

- Isi Cerita untuk peserta dari sangga/reka putra dan putri tidak boleh sama.
- Peserta disarankan untuk tidak membawa teks saat bercerita karena akan mempengaruhi penilaian bagi sangga/reka.
- Peserta yang menggunakan teks saat penampilan akan mendapatkan pengurangan nilai sebanyak 10 poin. (Contoh: Jika peserta bercerita sambil membaca teks, maka nilai total penampilnya akan dikurangi 10 poin)

KRITERIA PENILAIAN

- Muatan cerita seperti kesesuaian tema, judul, dan isi cerita (bobot nilai 20%)

- Sistematika pembawaan pidato seperti pembuka, isi, penutup (bobot nilai 20%)
- Penguasaan audience seperti isi cerita mudah dipahami dan dinikmati oleh audiens (bobot nilai 20%)
- Penampilan peserta seperti kejelasan vokal/artikulasi/intonasi/ketepatan pelafalan (bobot nilai 20%)
- Gaya penyampaian (semi formal dengan tetap memperhatikan penggunaan kata-kata yang sopan/bukan bahasa slang/gaul), mimik dan improvisasi peserta dalam membawakan pidato (bobot nilai 10%)
- Ketepatan waktu (bobot nilai 10%)

c. Video Mini Vlog

Umum :

Pakaian : Menyesuaikan
 Lokasi : Lapangan Utama
 Durasi : 3 Menit

Khusus :

- Pembina diperbolehkan untuk meminjamkan HP atau alat rekam lainnya kepada peserta yang mengikuti lomba video minivlog.
- Diikuti oleh 2 orang per grup (Pa/Pi) sebagai reporter/narator (tidak boleh diganti sepanjang video dibuat).
- Lomba dilakukan *on the spot* (dilakukan di lokasi lomba) pada Kamis - Sabtu, 12 -14 Februari 2026.
- Isi video bisa berupa kompilasi kegiatan LOKANIRA XXI sejak hari pertama sampai hari ketiga, (Kamis, 12 Februari 2026, Pukul 15.00 wib sampai Sabtu, 14 Februari 2026)
- Video dikumpul pukul 16.30 WIB.
- Isi Video hanya fokus pada satu dua jenis mata lomba saja.

- Video berdurasi minimal 2 menit 30 detik - maksimal 3 menit.
- Semua video akan diedit oleh perwakilan peserta akan di upload di akun Instagram gugus depan/ pangkalan masing
 - masing pada saat lomba pembuatan video minivlog sesuai dengan jadwal yang ditetapkan. Video di upload pada hari Sabtu, 14 Februari 2026, paling lambat pukul 16.30 WIB.
- Format isi video sebagai berikut :
 - Identitas Gudep (Nomor dan Nama Gudep, Nama Pangkalan, Nama Mabigus)
 - Isi Reportase (wajib memasukkan Logo Gudep K. S. Tubun di sudut kiri atas dan logo LOKANIRA di sudut kanan atas video. Logo dapat diunduh dari instagram @lokaniraxxi)
 - *Credit Scene* (Nama reporter, kameramen, editor, dll)
 - Jika menggunakan backsound diharapkan untuk memilih musik yang *no copyright*.
 - Resolusi video 1080p format 1080:1920 (Vertikal)
 - **Setiap gudep wajib mengupload video minivlog di google drive masing-masing, kemudian link dikirim melalui google form yang telah disediakan oleh panitia.**
 - Pengumpulan video menggunakan format **(NO. KAPLING REGU/SANGGA/REKA_NAMA GUDEP)** dengan bentuk drive. Contoh penulisan file: (X-1_K.S.TUBUN)
 - Video yang dikumpul menjadi hak panitia untuk mempublikasikannya ke media sosial.

Catatan :

- Reporter yang masuk ke dalam frame adalah 2 orang yang mewakili gugus depannya.

- Kameramen dan editor bebas siapa saja dari peserta yang mewakili gugus depannya.
- Isi reportase (liputan) wajib mencakup 5W + 1H (*what, why, where, when, who & how*).
- Peserta bebas memilih salah satu mata lomba atau kegiatan apapun untuk didokumentasikan/direportasekan pada kegiatan berlangsung.
- Jika dalam mengunggah video terdapat kendala, peserta diperkenankan untuk menghubungi dan menanyakan panitia.

KRITERIA PENILAIAN

- Originalitas (Bobot nilai 20%)
- Manfaat/Nilai Edukatif (Bobot nilai 15%)
- Kesesuaian video dan tema (Bobot nilai 15%)
- Ide gagasan (Bobot nilai 15%)
- Teknik pengambilan gambar/video (bobot nilai 10%)
- Teknik audio seperti dubbing/musik/audio tambahan (bobot nilai 10%)
- Infografis (animasi tulisan) (bobot nilai 10%)
- Ketepatan waktu pengiriman (bobot nilai 5%)

d. Tour Guide Competition (TGC)

Umum:

Pakaian : Seragam Pramuka menggunakan Lawung (L) atau Sumping (P)

Lokasi : Ruang Kelas SMAN 2 Palangka Raya

Durasi : 3 – 7 Menit

Khusus:

- Tema Kegiatan : “Introducing Palangka Raya Tourism Through Confident and Creative Guiding”

- Setiap sangga/reka mengirimkan 1 orang peserta (perorangan).
- Bahasa pengantar yang digunakan adalah Bahasa Inggris
- Peserta wajib memperkenalkan 1 (satu) destinasi wisata di Kota Palangka Raya.
- Peserta boleh menampilkan gambar/foto lokasi (melalui slide atau print-out) sebagai media pendukung.
- Jika media pendukung menggunakan slide, maka peserta wajib mengirimkan foto ke panitia sie acara minimal 1 hari sebelum lomba
- Penyampaian dilakukan seolah-olah peserta sedang memandu wisatawan menuju lokasi tersebut (simulated guiding).
- Naskah atau catatan boleh dibuat tetapi tidak boleh dibaca langsung saat tampil.
- Dalam materi penyampaian peserta harus memasukkan unsur:
 - Opening greeting
 - Introduction of the tour & destinations
 - Descriptions: sejarah singkat, karakteristik tempat, aktivitas yang dapat dilakukan
 - Directions (opsional): gambaran perjalanan menuju lokasi
 - Engagement: ajakan atau interaksi sederhana
 - Closing statement
- Urutan tampil ditentukan oleh panitia berdasarkan nomor yang dicabut 15 menit sebelum lomba.
- Waktu akan dimulai saat peserta mulai berbicara dan penanda sebagai berikut:

Peluit pendek : Waktu dimulai perlombaan

Peluit pendek: Tanda waktu tersisa 2 menit

2x

Peluit Panjang : Tanda waktu telah habis

- Pengurangan nilai -2 poin setiap 30 detik di luar batas waktu.
- Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

KRITERIA PENILAIAN

- Penilaian dilakukan oleh 2 – 3 juri dengan total skor 100, menggunakan rubrik berikut.
 - Bahasa (Grammar, Vocabulary, Pronunciation) (Bobot nilai 30%)
 - Konten & Kedalaman Informasi) (Bobot nilai 30%)
 - Kemampuan Memandu (Guide Skills & Creativity)) (Bobot nilai 25%)
 - Penampilan & Media Pendukung) (Bobot nilai 15%)

3. BIDANG KESENIAN

a. Tari Pedalaman Kalimantan Tengah

Umum :

Pakaian : Kreativitas Peserta (bukan kostum sewa dari sanggar)

Lokasi : Lapangan Utama SMAN 2 Palangka Raya

Durasi : 5 – 7 Menit

Khusus :

- Diikuti oleh 8 orang per gudep dengan komposisi bebas dengan komposisi minimal 2:6
- Perlengkapan disediakan oleh peserta.
- Aksesoris bebas menyesuaikan.
- Peserta wajib lapor ke panitia maksimal 15 menit sebelum lomba.
- Musik pengiring diserahkan ke panitia saat *check in* di *drive* yang disediakan oleh panitia, dan minimal 3 jam sebelum perlombaan dimulai.

Catatan :

- Musik bisa diserahkan dalam bentuk file di drive dengan format nama file : nomor dan nama gudep. Contoh: "01.007.008. K.S. Tubun"
- Pemanggilan penampilan peserta sesuai dengan nomor kaveling dan hanya dilakukan sebanyak 3 kali. Apabila peserta tidak hadir, maka dianggap mengundurkan diri.
- Peserta diperbolehkan menggunakan properti, namun dengan catatan properti tersebut tidak mengganggu penampilan peserta selanjutnya, contohnya confetti, taburan bunga dan sebagainya. Namun, jika memang properti tersebut termasuk dalam hal yang mendukung tarian maka usahakan setelah penampilan peserta dapat membersihkan lapangan secepat mungkin sebelum penampilan peserta selanjutnya.
- Untuk konten musik terdiri dari: Musik/lagu etnik khusus etnik Kalimantan Pedalaman (disesuaikan dengan kemampuan masing-masing gudep)
- Peserta Menggunakan pakaian bebas yang sopan dan rapi boleh menggunakan atribut/aksesoris tambahan sebagai pelengkap.
- Jika menggunakan sinopsis maka akan dimasukkan ke dalam durasi penampilan.
- Penanda bahwa waktu mulai dihitung adalah musik dimulai.
- Jika waktu penampilan sudah 7 menit, maka panitia akan mengecilkan musik pengiring, dan jika lebih dari 7 menit maka bobot nilai ketepatan waktu adalah 0

KRITERIA PENILAIAN :

- Kreativitas (bobot nilai 20%)
- Wirama (bobot nilai 20%)
- Wiraga (bobot nilai 20%)

- Wirasa (bobot nilai 20%)
- Kekompakan (bobot nilai 15%)
- Ketepatan waktu tampil (bobot nilai 5%)

C. PENGALANG/PENEGAK-PANDEGA

1. EXHIBITION

a. Desain Gapura dan Tenda

- Diikuti oleh seluruh anggota Regu/Sangga/Reka.
- Pendirian dan pembongkaran tenda sesuai jadwal dan lokasi yang sudah ditentukan.
- Pendirian tenda tidak melebihi kaveling yang disediakan (**ukuran: 6 m x 3 m**).
- Peserta dipersilahkan membuat selokan atau saluran air tidak lebih dari kavling yang ditentukan
- Apabila peserta membuat selokan di sekitar tenda, maka peserta wajib menutup kembali setelah tenda dibongkar
- Panitia juga memberikan toleransi bagi peserta untuk mengungsi ke tempat yang disediakan panitia apabila hujan lebat.
- Gapura dibuat 100% di pangkalan gugus depan masing-masing (diperbolehkan dirakit di Buper)
- Gapura harus sesuai dengan ukuran kaveling.
- Penilaian dimulai pada saat pendirian gapura dan tenda, diakhiri pada saat pembongkaran.

KRITERIA PENILAIAN :

- Kekuatan/ketahanan gapura dan tenda (bobot nilai 40%)
- Kebersihan dan kerapian lingkungan di sekitar tenda (bobot nilai 30%)
- Keserasian dan kreatifitas Gapura dengan Tenda dan tata Letak Perkemahan (bobot nilai 30%)

2. BAKTI SOSIAL

a. Operasi Semut

Umum :

Pakaian : Menyesuaikan

Lokasi : Bumi Perkemahan dan Lingkungan SMAN 2 Palangka Raya

Khusus :

- Diikuti oleh 8 orang per regu/sangga/reka
- Peserta mulai membersihkan lingkungan sesuai dengan lokasi yang sudah ditentukan panitia.
- Semua sampah dimasukkan ke dalam plastik sampah besar (plastik dibawa oleh peserta) dan dikumpulkan di tempat yang sudah ditentukan oleh panitia.

b. Kotak Kejujuran

Umum :

Pakaian : Menyesuaikan

Lokasi : Lapangan Utama SMAN 2 Palangka Raya

Khusus :

- Diikuti oleh 1 orang perwakilan per Regu/Sangga/Reka.
- Peserta wajib membawa satu buah pulpen dengan warna bebas.
- Peserta menulis harapan, atau keluhan kesah yang dirasakan selama kegiatan LOKANIRA XXI tahun 2026 serta doa untuk kegiatan lokanira selanjutnya pada tempat yang telah disediakan oleh panitia.
- Peserta mencantumkan nama, tanda tangan, dan asal gugus depan
- Isi harapan dan keluhan serta doa yang ditulis mewakili seluruh peserta regu/sangga/ rekanya masing-masing.

c. REGU/SANGGA/REKA TELADAN

- Diikuti oleh seluruh regu/sangga/reka yang merupakan peserta LOKANIRA XXI Tahun 2026.

- Penilaian dilakukan per regu/sangga/reka.
- **Piala akan diberikan untuk:**
 - Regu Putra
 - Regu Putri
 - Sangga/Reka Putra
 - Sangga/Reka Putri

Kriteria penilaian:

- Kelengkapan Berkas Administrasi Pendaftaran (25%)
- Kedisiplinan/tepat waktu dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan LOKANIRA XXI Tahun 2026 (25%)
- Kebersihan dan Kerapian baik di lingkungan bumi perkemahan maupun di lokasi perlombaan selama kegiatan berlangsung (20%)
- Keaktifan dalam kegiatan Bakti Sosial (15%)
- Ketertiban seperti menaati tata tertib yang telah diuraikan dalam Juklak dan Juknis LOKANIRA XXI Tahun 2026 (15%)

3. JUARA UMUM PER GUDEP

Penentuan juara umum menggunakan sistem poin sebagai berikut:

- **BIDANG TEKNIK KEPRAMUKAAN DAN PATRIOTISME**

Pemenang I	Bobot	40
	Nilai	
Pemenang II	Bobot	30
	Nilai	
Pemenang III	Bobot	20
	Nilai	

- **BIDANG PENGUASAAN DAN PENALARAN ILMU TEKNOLOGI**

Pemenang I	Bobot	40
	Nilai	
Pemenang	Bobot	30

II	Nilai	
Pemenang	Bobot	20
III	Nilai	

- BIDANG KESENIAN

Pemenang I	Bobot	40
	Nilai	
Pemenang	Bobot	30
II	Nilai	
Pemenang	Bobot	20
III	Nilai	

- EXHIBITION

Pemenang I	Bobot	40
	Nilai	
Pemenang	Bobot	30
II	Nilai	
Pemenang	Bobot	20
III	Nilai	

- **REGU/SANGGA/REKA TELADAN** mendapat bobot nilai 40

KETENTUAN:

- Juara umum diperoleh dari nilai tertinggi hasil total point rekapitulasi berdasarkan bidang lomba yang dimenangkan oleh tiap regu/sangga/reka di gugus depan masing – masing.
- Juara umum gugus depan yang memperoleh nilai tertinggi dengan urutan sebagai berikut:
 - Golongan Penggalang
 - o Juara Umum I
 - o Juara Umum II
 - o Juara Umum III

- Golongan Penegak/Pandega
 - Juara Umum I
 - Juara Umum II
 - Juara Umum III

BAB VI

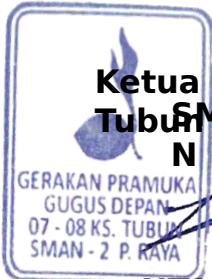
PENUTUP

Demikianlah Petunjuk Teknis Kegiatan LOKANIRA XXI Tahun 2026 ini telah kami susun. Kita semua berharap dengan sungguh-sungguh, agar penyelenggaraan LOKANIRA XXI Tahun 2026 ini dapat berjalan dengan lancar dan aman sesuai rencana. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberkati setiap langkah- langkah kita. Amin.

CONTACT PERSON :

- 1.0852-4909-1097 (Altha)
- 2.0898-1474-220 (Nikita)
- 3.0838-5133-0697 (Siti)

Sangga Kerja Lomba Kreativitas Seni dan Patriotisme Pramuka Penggalang, Penegak dan Pandega XXI (LOKANIRA XXI) se-Kota Palangka Raya Tahun 2026

 Ket u Althayanti Adzra NTA Putri Gusti 1511.01.T.010708.01652		 Sekretaris Rifawan Frendika J. NTA 1511.01.T.010708.09162
 Menyetujui Ketua Mabungus 01.007.008 K.S Tubun SMA-2 Palangka N Raya,  M. RIFANI, S. NTA Pd 1511.01.A.007008.00324	Mengetahui Ketua Gudep 01.007.008 K.S Tubun SMA-2 Palangka N Raya,  RETNO DENIATY SARI, NTA 1511.01.A.007008.00024	